

**Sebastiano Paulesu**

# **QUADRI di MATTO**

**Manuale di *pattern recognition*  
degli scacchimatti con il metodo ideografico**

LEDUETORRI

# Indice

- 9 **PREFAZIONE**
  - 11 Come è suddiviso il materiale
- 11 **INTRODUZIONE**
- 15 **I QUADRI DI MATTO**
  - 16 **Le armi**
    - 16 Matto della Catapulta
    - 16 Matto Affogato
    - 17 Matto degli Zoccoli
    - 17 Matto della Lancia
    - 18 Matto dell'Indiano
    - 18 Matto dell'Autostrada
    - 19 Matto della Balestra
    - 19 Matto della Falce
  - 20 **I "matti da legare"**
    - 20 Il matto della Nonna
    - 21 Matto della Mamma (Donna protetta dal pedone)
    - 21 Matto di Loli (Donna protetta dal pedone)
    - 22 Matto del Barbiere (Donna protetta dall'Alfiere)
    - 22 Matto del Parrucchiere
    - 23 Matto del Cannone (Donna protetta dalla Torre)
    - 23 Matto della Sirena (Donna protetta da un'altra Donna)
  - 24 **La ghigliottina**
    - 24 Matto del Corridoio
    - 25 Matto della Tartaruga
  - 25 Matto della Lumaca
  - 26 Matto della Barca
  - 26 *Box Mate*
  - 27 Matto del Cameriere
  - 27 Matto della Giraffa
  - 28 Matto del Guinzaglio
  - 28 Matto del Falegname
  - 29 Matto della Stiratrice
  - 29 Matto del *Jackhammer*
  - 30 Matto della Befana
  - 30 Matto del Radiologo
  - 31 Matto del Toro
  - 31 Matto del Coccodrillo
  - 32 Matto del Cuneo
  - 32 Matto del Balcone
  - 33 Matto delle Sentinelle
  - 33 Matto dello Sceriffo
- 34 **Barba e capelli!**
  - 34 Matto del Barbiere
  - 34 Matto del Garzone
  - 35 Matto delle Forbici
  - 35 Matto del Rasoio
  - 36 Matto dell'Appuntamento
  - 36 Matto dello Shampoo
  - 37 Matto del Parrucchiere
  - 37 Matto del Casco
  - 38 Matto Arabo e simili
- 38 **Matto Arabo**
  - 38 Matto Persiano
  - 39 Matto Cosacco

- 39 Matto Cartaginese  
(o della Catapulta)
- 40 Matto Indiano
- 40 Matto Francese
  
- 41 **Vietato attraversare i binari!**
  - 41 Matto del Ferroviere
  - 41 Matto del Capostazione
  - 42 Matto dei Binari
  - 42 Matto delle Rotaie
  
- 43 **Arti e mestieri**
  - 43 Matto del Muratore
  - 43 Matto del Sarto
  - 44 Matto del Fabbro
  - 44 Matto del Poliziotto
  - 45 Matto del Calzolaio  
(o del Martello)
  - 45 Matto del Falegname
  - 46 Matto del Carpentiere
  - 46 Matto del Pescatore
  - 47 Matto del Batterista
  - 47 Matto dell'Esploratore
  - 48 Matto del Marinaio
  - 48 Matto dello Spazzacamino
  
- 49 **Strumenti ed altro ancora...**
  - 49 Matto del Trattore
  - 49 Matto dell'Aratro
  - 50 Matto della Zappa
  - 50 Matto della Motosappa (*Cultivator*)
  - 51 Matto del Tridente
  - 51 Matto del Forcone
  - 52 Matto della Carriola
  - 52 Matto della Morsa
  - 53 Matto della Pressa
  - 53 Matto del Cucù
  - 54 Matto del Cavalluccio marino
  - 54 Matto dell'Aquilone
  - 55 Matto del Passante
  - 55 Matto dell'Ascensore (*Elevator*)
  - 56 Matto dell'Arco
  - 56 Matto Incrociato (*Criss-cross*)
  - 57 Matto dello Champagne
  - 57 Matto del Pitbull
  
- 58 **"I Cavalier, l'arme e gli amori"**
  - 58 Matto del *Gaoucho*
  - 58 Matto dell'Amazzone
  - 59 Matto del *Lazo*
  - 59 Matto del Gringo
  
- 60 **Gli Artisti**
  - 60 Matto di Legall
  - 60 Matto di Pillsbury
  - 61 Matto di Boden
  - 61 Matto di Blackburne
  - 62 Matto di Greco
  - 62 Matto di Reti
  - 63 Matto di Monticelli
  - 63 Matto di Morphy
  - 64 Matto di Anderssen
  - 64 Matto di Damiano
  - 65 Matto di Max Lange
  - 65 Matto di Vukovic
  
- 67 **AUTOBLOCCHI E BLOCCHI**
  - 68 L'Autoblocco della Foca
  - 69 Il Blocco del Corvo
  - 70 L'Autoblocco dello Squalo
  - 71 Il Blocco dello Squalo
  - 72 L'Autoblocco del Coccodrillo
  - 73 Il Blocco del Caimano
  - 74 L'Autoblocco della Rondine
  - 75 Il Blocco del Toro
  - 76 L'Autoblocco del Pinguino
  - 77 Il Blocco del Pipistrello
  - 78 L'Autoblocco della Balena
  - 79 Il Blocco del Cervo
  - 80 L'Autoblocco dell'Orca
  - 81 Il blocco dell'Aragosta
  - 82 L'Autoblocco del Serpente
  - 83 Il Blocco del Mufone
  - 84 L'Autoblocco del Pavone
  - 85 L'Autoblocco della Torpedine
  - 86 L'Autoblocco del Pappagallo
  - 87 L'Autoblocco del Castoro
  - 88 L'Autoblocco della Scimmia
  - 89 L'Autoblocco del Gatto

- 90 L'Autoblocco del Camaleonte  
 91 L'Autoblocco del Delfino  
 92 L'Autoblocco del Tricheco  
 93 L'Autoblocco della Volpe  
 94 L'Autoblocco del Procione  
 95 L'Autoblocco del Leone  
 96 L'Autoblocco del Bisonte  
 97 L'Autoblocco del Gabbiano  
 98 L'Autoblocco dell'Anatra  
 99 L'Autoblocco dello Struzzo  
 100 L'Autoblocco del Cigno  
 101 L'Autoblocco del Lupo  
 102 L'Autoblocco del Pescespada  
 103 L'Autoblocco del Tacchino
- 105 **I MECCANISMI DI MATTO**  
 106 Meccanismo della Nonna  
 106 Meccanismo dello Sceriffo  
 107 Meccanismo delle Sentinelle  
 107 Meccanismo dei Passeggiatori  
 108 Meccanismo del Fabbro  
 108 Meccanismo della Stiratrice  
 109 Meccanismo della Mamma  
 109 Meccanismo della Lancia  
 110 Meccanismo del Barbieri  
 110 Meccanismo dello Shampoo  
 111 Meccanismo del *Lazo*  
 112 Meccanismo della Balestra  
 112 Meccanismo della Falce  
 113 Meccanismo dell'Autostrada  
 113 Meccanismo delle Rotaie
- 114 **I temi tattici**  
 114 Meccanismo dell'Esploratore  
 115 Meccanismo del Falegname  
 115 Meccanismo del Batterista  
 116 Meccanismo del Complice  
 116 Meccanismo del Pompiere  
 117 Meccanismo del Radiologo  
 117 Meccanismo del Pescatore  
 118 Meccanismo della Calamita  
 118 Meccanismo della Mongolfiera  
 119 Meccanismo del *Caterpillar*  
 119 Meccanismo dello *Steamroller*
- 120 Meccanismo del *Jackhammer*  
 120 Meccanismo del Bulldozer  
 121 Meccanismo della *Betoncar*  
 121 Meccanismo del *Forklift*  
 122 Meccanismo dello Spazzacamino  
 122 Meccanismo dello Champagne  
 123 Meccanismo della Befana  
 123 Meccanismo del *Fishing Pole*  
 (Canna da pesca)  
 124 Meccanismo del Pitbull  
 124 Meccanismo della Donna Cannone  
 125 Meccanismo del Martello  
 125 Meccanismo Arabo  
 126 Meccanismo degli Zoccoli  
 127 Meccanismo del *Gauche*  
 127 Meccanismo del Passante
- 128 **L'importanza dei classici**  
 128 Meccanismo dell'Affogato  
 128 Meccanismo di Lucena  
 129 Meccanismo del Vortice  
 129 Meccanismo di Morphy  
 130 Meccanismo di Pillsbury  
 130 Meccanismo di Anderssen  
 131 Meccanismo di Legall  
 131 Meccanismo di Anastasia  
 132 Meccanismo di Greco  
 132 Meccanismo del dono Greco  
 133 Meccanismo di Reti  
 133 Meccanismo di Lasker  
 134 Meccanismo di Boden  
 134 Meccanismo del *Tapis-roulant*  
 (o di Damiano)  
 135 Meccanismo di Max Lange  
 135 Meccanismo di Blackburne
- 137 **LE BATTERIE**  
 138 **Donna + Donna: La Sirena**  
 138 Matto del Pacchetto  
 138 Matto del Fabbro  
 139 Matto della Fenice  
 139 Matto del Capostazione
- 140 **Donna + Torre: La Donna Cannone**

## QUADRI DI MATTO

---

- 140 Matto del Taglialegna  
140 Matto del Cannone  
141 Matto della Foca  
141 Matto dell'Ascensore (*Elevator*)
- 142 **Donna + Alfiere: Il Barbiere**  
142 Matto della Caravella  
142 Matto del Poliziotto  
143 Matto del Pescatore  
143 Matto dell'Escalator (*scale mobili*)
- 144 **Donna + Cavallo: L'Amazzone**  
144 Matto dell'Amazzone  
144 Matto del Gringo  
145 Matto del *Gauche*  
145 Matto della Catapulta
- 146 **Donna + pedone: La Mamma**  
146 Matto della Mamma  
146 Matto di Loli
- 147 **Donna + Re: La Nonna**  
147 Matto della Nonna  
147 Matto dello Sceriffo  
148 Matto di Cozio  
148 Matto del Caimano
- 149 **Torre + Torre: il Cannone**  
149 Matto della Stiratrice  
149 Matto del Coccodrillo  
150 Matto delle sentinelle  
150 Matto della Giraffa
- 151 **Torre + Alfiere: Il Cane poliziotto**  
151 Matto del Poliziotto  
151 Matto del Trampolino
- 152 **Torre + Cavallo: L'Arabo**  
152 Matto del Toro  
152 Matto della Catapulta  
153 Matto del *Forklift*  
153 Matto Arabo
- 154 **Torre + pedone: Il Torpedone**  
154 Matto della Balena
- 154 Matto del Cuneo  
155 Matto dello Champagne  
155 Matto dell'Aratro
- 156 **Torre + Re: Il Carabiniere**  
156 Matto del Carabiniere  
156 Matto dello Sceriffo
- 157 **Alfiere + Cavallo: Il Sagittario**  
157 Matto della Morsa  
157 Matto del Sagittario  
158 Matto dell'Aquilone  
158 Matto del Sottomarino
- 159 **Alfiere + Alfiere: Gli Indiani**  
159 Matto del *Criss-cross*  
159 Matto del Ferroviere
- 160 **Alfiere + Pedone: il Totem**  
160 Matto del Totem
- 161 **Re + Alfiere: lo Stregone**  
161 Matto dello Stregone  
161 Matto dell'Ascia
- 162 **Cavallo + Cavallo: Il Cosacco**
- 163 **Cavallo + Pedone: Lo Scorpione**  
163 Matto dello Scorpione  
163 Matto del Cavalluccio marino
- 164 **Re + Cavallo: Il Cavaliere**  
164 Matto del Cavaliere  
164 Matto del Martello
- 165 **Re + Pedone: lo Scudiero**  
165 Matto del Passante
- 166 **Pedone + pedone: la Pattuglia**  
166 Matto della Pattuglia  
166 Matto del *Lazo*
- 167 **CONCLUSIONE**
- 169 **INDICE ANALITICO**

## PREFAZIONE

**I**l manuale che tenete tra le mani è il frutto creativo di anni di didattica scolastica dedicata soprattutto ai bambini. Lo scopo del manuale è quello di fornire una *pattern recognition* (riconoscimento di schemi tipici) per scoprire più rapidamente gli scacchi matti in partita. **Il Metodo “ideografico”** qui utilizzato è lo stesso sperimentato in tanti anni di scacchi scolastici e che mi è valso il riconoscimento di “Miglior istruttore dell’anno” da parte della Federazione Scacchistica Italiana nel 2010 (di cui poi avrò anche l’onore di essere consigliere nella squadra del Presidente Gianpietro Pagnoncelli dal 2012 al 2016).

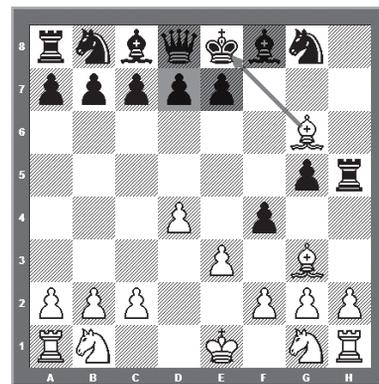
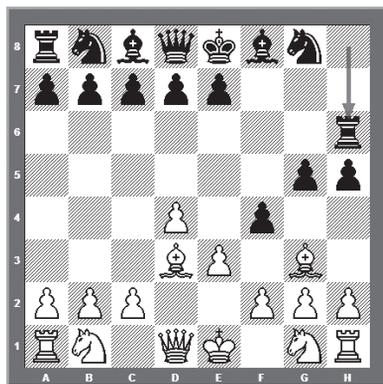
In breve il Metodo Ideografico, per semplificare il gioco degli scacchi, consiste in un approccio multimediale all’insegnamento/apprendimento del gioco degli scacchi. Si tratta di rendere più significativa tale esperienza grazie ad un sistema di associazione visiva, auditiva e mentale, che consiste nel collegare ad ogni nozione scacchistica astratta dapprima un segno grafico preciso, quindi un’immagine concreta riconoscibile, un nome evocativo tratto dall’immaginario umano, e spesso una rima per sottolineare didascalicamente il processo da ricordare.

Il supporto privilegiato di questo metodo sono le **carte scacchistiche** che riassumono come un promemoria i vari *pattern* imparati, ma hanno anche una grande valenza come esercizio da fare a casa, spesso con i propri familiari. Le carte, che consegno ai bambini al termine della lezione, sono organizzate per gradi: il primo livello (carte di colore celeste) sono i movimenti dei pezzi e le mosse più semplici già svolte, come per l’appunto molti dei quadri di matto qui proposti; negli altri livelli (carte verdi, gialle, arancio) ci sono invece dei *pattern* da una a 3 mosse.

Sento di dover ringraziare molti colleghi istruttori con i quali ho sviluppato negli anni questo metodo: inizio con Michele Devilla, che ha materialmente tradotto le mie idee nelle carte scacchistiche, proseguo con Salvatore Fenu che è stato il mio primo entusiasta seguace e che grazie alla sua grande cultura scacchistica mi ha suggerito tantissimi libri per questo mio lavoro; poi c’è Sa-

muele Carta che lavora con me da tanti anni e divulga le mie idee e le mie rime; è doveroso ringraziare anche ad Alessandro Dominici, fondatore de “L’Alfiere Bianco”, che è stato tra i primi a livello internazionale a credere in me e nel mio metodo e *last but not least* Alba Monne che oltre ad accompagnarmi nella didattica mi accompagna anche nella vita e senza la quale il presente manuale sarebbe rimasto, chissà quanto ancora a lungo, solo nella mia mente.

Procediamo subito con un esempio: con un tratto che indichi una freccia si sottolinea l’attacco in diagonale dell’Alfiere, in un attimo la fantasia può trasformare la linea in una **Lancia** e l’Alfiere è già un guerriero **Indiano**... E vediamo il nostro “indiano” nella pratica:



1. ♔xh5+!! 1... ♜xh5 2. ♗g6# 1-0

Il tutto si può rendere più memorabile con un proverbio scacchistico:

*Chi sul fianco si sbilancia  
prende il matto della Lancia*

Questo insieme di rinforzi visivi, auditivi e procedurali ha lo scopo di aumentare la capacità di memoria degli allievi e di fornire un repertorio di immagini riconoscibili per ritrovare mentalmente questi schemi di matto nella partita viva.

# INTRODUZIONE

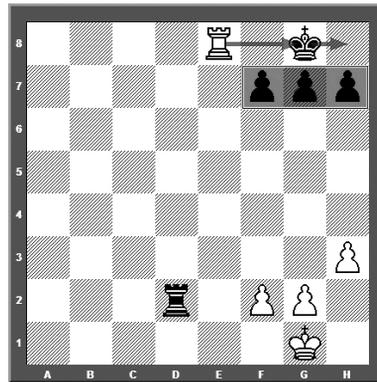
## Come è suddiviso il materiale

Gli scacchi matti si concretizzano in Quadri di matti finali che spesso evocano un'immagine che dà il nome al matto stesso; altre volte il nome deriva dagli autoblocchi (pezzi difendenti) che impediscono la fuga al Re; talvolta la ritirata è impedita invece dai pezzi attaccanti (che chiameremo blocchi); spesso invece ciò che caratterizza un tipo di matto è il meccanismo utilizzato dall'attaccante; infine il nome del matto può essere suggerito dalle batterie dei pezzi attaccanti che cooperano per dare matto al Re avversario. Pertanto nel manuale si troveranno dapprima tutti i **Quadri di matto** più semplici e intuitivi, quindi quelli con **Autoblocchi e Blocchi**, poi i **Meccanismi**, ed infine le **Batterie**.

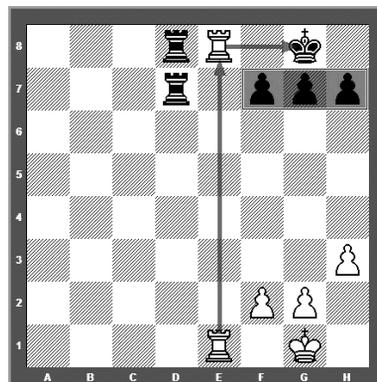
È chiaro che questa classificazione è utile solo per facilitare una raccolta ampia di esempi, ma si tratta di una schematizzazione arbitraria (così come la maggior parte dei nomi di matto da me inventati), perché le combinazioni scacchistiche sono talmente numerose e complesse che spesso non sapremmo dove collocare un certo matto. Inoltre anche la definizione stessa di "*pattern*" (traducibile in Italiano con motivo, schema) può essere interpretata in modi diversi: partiamo dagli elementi più semplici, la mossa di due passi di un pedone è già un "*chunk*" (un pezzo di informazione, che va a costituire i cosiddetti blocchi della memoria scacchistica), diverso è quello della mossa di un passo, o della cattura che può eseguire lo stesso pedone; la difesa che il pedone può fare, o il suo attacco ad un pezzo avversario, o la sua promozione, sono altrettanti *chunk*. Per di più ogni mossa influenza necessariamente tutti i pezzi sulla scacchiera che sono in relazione: ad esempio la mossa del pedone suddetto, mentre sgombera una casa (e pertanto le linee che la interessano) ne ingombra un'altra (e relative linee) dove si viene a collocare. Si calcola che le varie combinazioni di *chunk* portino a centinaia di migliaia di *pattern*, che lo scacchista esperto deve padroneggiare. Questa accezione di "combinazione" è proprio quella che

io adotto nel presente manuale: l'intrecciarsi di tutti questi *chunk* e *pattern* e le loro intrinseche relazioni in rapporto allo scacco matto.

Per meglio orientarsi nella variegata materia ho articolato alla fine del libro due indici: il **Sommario**, che rimanda alle relative pagine in cui sono trattati gli argomenti, ed un **Indice analitico** in cui sono presenti tutti i nomi (e spesso i rispettivi termini stranieri).

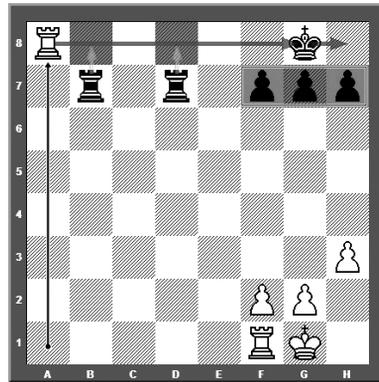


Ecco un classico esempio, il famoso matto del **Corridoio**: i *chunk* sono tre, l'attacco della Torre al Re, la presenza dei tre pedoni neri (autoblocchi) che ne impediscono la fuga e il meccanismo che produce il matto finale, la discesa della Torre nelle retrovie nere, che i Francesi chiamano **Ghigliottina**. L'immagine dice già tutto: la Torre attacca il Re che non può scappare perché rinchiuso da un muro di pedoni che gli sbarrano la fuga.

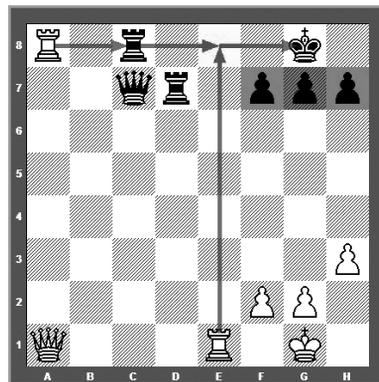


È sufficiente aggiungere una Torre per parte (creando una **Batteria**, il cui *chunk* è il cosiddetto **raddoppio**) e vediamo che si verifica un nuovo meccanismo (che io ho voluto chiamare del **Jackhammer**, il Martello pneumatico).

Il quadro finale sarà uguale, ma sarebbe riduttivo per l'allievo definirlo ancora matto del **Corridoio**.



Ecco un altro meccanismo (che io definisco del *Caterpillar*, la Ruspa) che termina sempre nel quadro finale del Corridoio, ma che ancora una volta mostra una dinamica differente alle altre già viste.



Ed infine, ma solo per questa introduzione, ancora un matto ottenuto grazie ad un altro meccanismo (del **Radiologo**): grazie ad un attacco a Raggi X la casella e8 è di nuovo disponibile per dare matto. Ogni singolo *chunk* contribuisce ad arricchire il *pattern* originario, che rimane la bussola indispensabile per orientare le operazioni di calcolo dello scacchista.

# 1

## I QUADRI DI MATTO

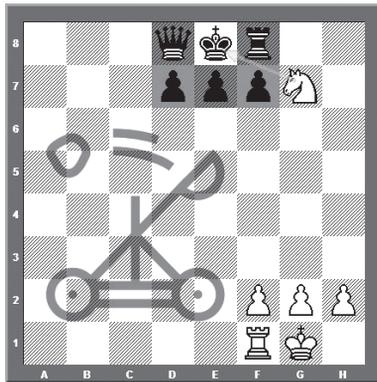
La posizione finale di una partita che culmina in uno scacco matto viene spesso definita tecnicamente “quadro di matto”, quasi a voler sottolineare un parallelo tra l’arte della pittura e quella del gioco degli scacchi. Così volendo insistere su questo parallelo potremo dire che la volontà creativa dell’artista utilizza pezzi e regole come pennelli e colori, la scacchiera come una tela e la mente come una tavolozza, dispiegando con tecnica e fantasia le sue immagini e facendo emergere da infinite combinazioni il proprio soggetto pittorico, spesso vero e proprio capolavoro. Non a caso ho utilizzato i termini “tecnica” e “fantasia”, perché spesso si è discusso dell’importanza dello studio e del talento scacchistico: il mio parere è che lo studio programmato contribuisce a formare capacità analitiche, mentre il talento è il dono della sintesi, cioè di intuire le mosse giuste. Lo studioso tende ad affidarsi alla teoria, alle lezioni dei maestri, mentre il “genio” si affida alle sue idee spesso anche in contrapposizione con i precetti teorici.

I quadri di matto quindi, in quanto **posizioni-obiettivo**, possono essere un valido ausilio ad entrambe le tipologie di cui sopra: forniscono dei modelli di riferimento tanto per lo studioso quanto per il creativo. Questo è il motivo per cui in molti libri sono presenti diagrammi (anche semplici riquadri con i pezzi essenziali) che mostrano i temi di matto più frequenti, ma raramente si è tentata una classificazione per le innumerevoli possibilità che possono presentarsi nelle partite, spesso anche solo come varianti o come minacce passeggere.

Quella che presento di seguito è allora una sorta di galleria di questi quadri di matto, accompagnata da brevi descrizioni, da rime e da nomi a volte storici a volte inventati e talvolta anche derivati dagli “artisti” che le hanno create. Iniziamo la “mostra” da una carrellata di matti in cui un solo pezzo assesta il colpo di grazia.

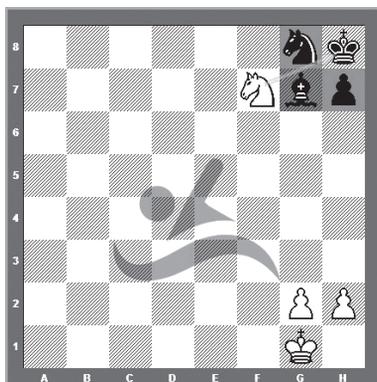
## Le armi

### Matto della Catapulta



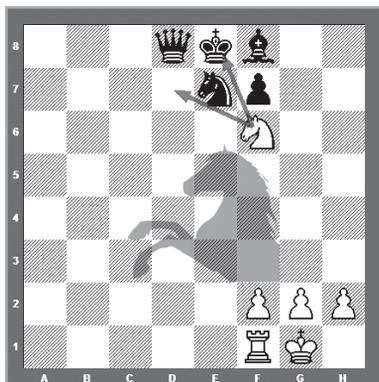
Ho associato il nome della catapulta all'azione del Cavallo di superare gli ostacoli dall'alto.

### Matto Affogato



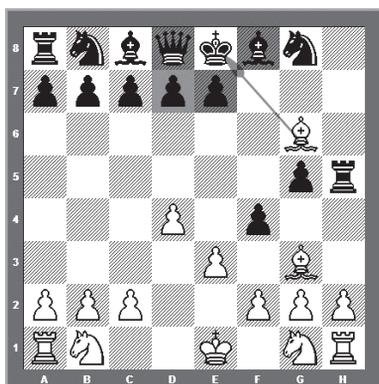
Del matto affogato parleremo più avanti. Il quadro finale è praticamente uguale al precedente, ma il meccanismo per arrivarci ha rilevanti differenze.

## Matto degli Zoccoli



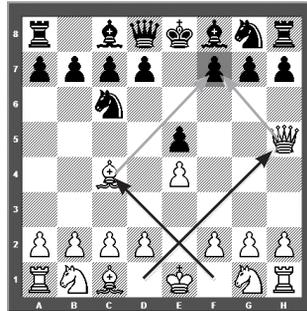
In questo caso il Re finisce sotto la scure degli zoccoli del Cavallo (infatti in passato ho chiamato questo matto anche della Scure); come si vede sono due le case controllate dal Cavallo rispetto al matto precedente e anche qui tutte le altre case sono autobloccate dai difensori.

## Matto della Lancia



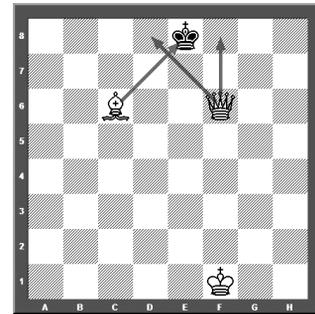
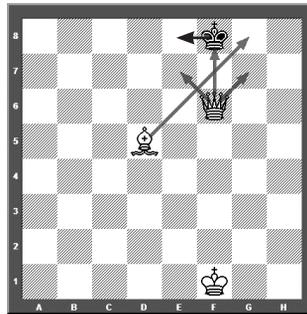
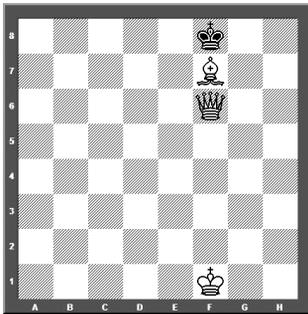
Anche in questo caso il Re, ristretto dai suoi difensori, è “catturato” da un pezzo solitario, che sembra puntargli una Lancia. (È lo stesso tema del “Fool’s mate”, il più breve matto possibile: **1.f4 e6 2.g4 ♖h4#**)

### Meccanismo del Barbiere



Anche quello del Barbiere, già visto, è un rudimentale meccanismo che di fatto crea una minaccia di matto in una mossa su una casa focale, che generalmente è facile da difendere.

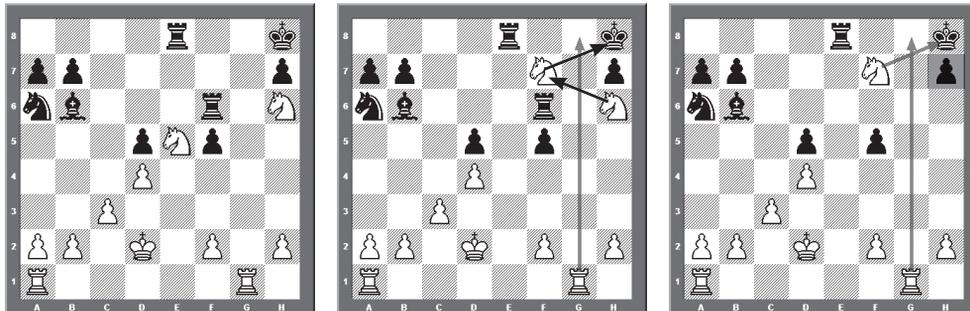
### Meccanismo dello Shampoo



1.♞d5+ ♔e8 2.♞c6#

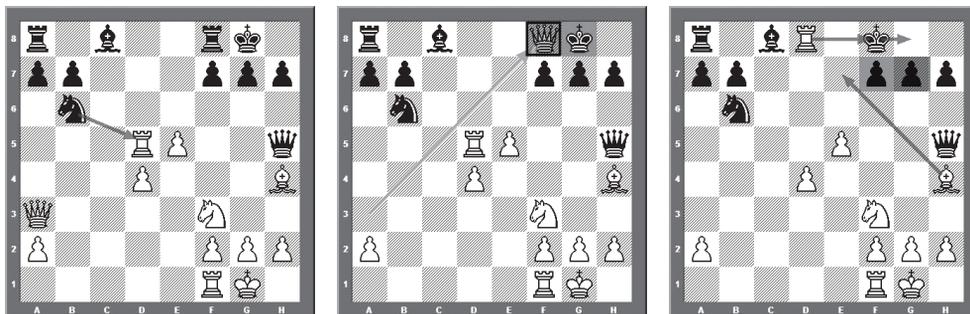
In questo caso abbiamo il meccanismo dello Shampoo che porta ad un quadro finale del Matto del *Lazo*, di cui ora vedremo meglio il meccanismo.

### Meccanismo del *Jackhammer*



1. ♖f7+ Il Meccanismo del *Jackhammer*, che è un martello pneumatico, consiste in più attacchi consecutivi a percussione sulla stessa casa 1...♔xf7
2. ♖xf7# In questo caso il Quadro finale è un matto Cartaginese, o della Capatulta.

### Meccanismo del *Bulldozer*



1. ♔xf8+ il Meccanismo del *Bulldozer* consiste nella demolizione della difesa
2. ♖xf8, il Re non può sottrarsi alla cattura, ♔d8# Questa combinazione di temi (Bulldozer, Calamita, Ghigliottina) fu giocata da Alexander Alekhine.